

IMPOSSAMOLE™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

Insert cassette into cassette unit. Press SHIFT and RUN/STOP simultaneously. Press PLAY on the cassette unit. The program will load and run automatically.

CBM 64/128 Disk

Insert disk into drive. Type LOAD"**.B.I and press RETURN. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48K

Type LOAD"** and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K/+2

Use the TAPE LOADER as normal.

AMSTRAD Cassette

Insert cassette into cassette unit. Press CONTROL (CTRL) and the small ENTER key simultaneously. Press PLAY on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

AMSTRAD Disk

Insert the disk into the drive, label side up. Type CPM and press ENTER. The program will load and run automatically.

COMMODORE AMIGA

1. Switch on your TV/Monitor and then your computer.
2. Insert the game disk into drive D/F or the built in disk drive.
3. Ensure the joystick is connected to joystick port #2.
4. The game will now load automatically.

ATARI ST

1. Insert disk into the disk drive.
2. Ensure the joystick is connected to joystick port #1.
3. Switch on your TV/Monitor and then your computer.
4. The game will now load automatically.



Monty lay back on his sun lounger and contemplated his situation. His previous adventures had financed these last few years of utter bliss. He had everything that a mole could want. His own island in the sun, more money than a mole could ever spend... paradise! Listening to the clear blue sea lapping at his fury feet, he surveyed his surroundings and saw nothing but unspoiled beauty. In the last few days, thoughts had appeared in his mind - he somehow missed the days of his adventuring.

Monty closed his eyes and decided to take forty winks. Then the sun seemed to dim on his eyelids. "Over a passing cloud," he thought. But within seconds, the whole island was shrouded in darkness. Opening his eyes he saw that the island was covered by one large cloud. From the cloud, rays of light beamed out which twinkled and darted over the terrain as though they were looking for something. He saw a ray of light advancing towards him and felt butterflies erupting into a frenzy in his stomach.

The light settled on his shimmering body, smarting his eyes with its searing brightness. Then the voice came.

Monty Mole

Monty had been teleported into an alien spacecraft and found himself in the presence of two shadowy figures.

"Who are you?" asked Monty.

The reply came:

"You have not known - you are the chosen one."

"What for?" replied Monty.

You have been selected to vanquish the Five Guardians."

"What Five Guardians?" Monty replied.

"The ones who stole our sacred tools of eternal life, without which our planet will not survive."

"Sounds exciting!" thought Monty.

"But how can I defeat these Guardians?"

"We will give you the use of our sacred super powers. Use them wisely little mole."

The adventure begins...



HOW TO PLAY THE GAME

The game is played over five levels. You are able to select levels 1 - 4 at random, but to play level 5, you must have completed the previous four levels.

Each level contains food and supplies to help you on your travels. You may find a friendly shop keeper. Spend your money wisely.

Weapons can be collected and their strength upgraded when certain items are collected. Each weapon has a time limit for usage. Hidden rooms have been positioned on each level. Every area must be explored.

Super Weapons: Only one per level. Use only as a last resort.

Good luck in this, the first of Impossamole's adventures. The playing tips have been kept to a minimum. The surprises are numerous and need to be experienced. Look out for our friendly Super Hero in his further adventures.



INSTRUCTIONS FOR IMPOSSAMOLE

SPECTRUM

Keyboard Controls

Z - Move Left	X - Move Right
Ö - Move Up/Jump	K - Move Down
Shift - Fire	L - Pause
Q - Exit	

SPACE BAR - Super Weapon or use Kempston, Cursor or Interface 2 joysticks.

AMSTRAD

Keyboard controls are the same in the Spectrum version or use the joystick.

COMMODORE 64

All movement is controlled by the joystick in port 2.

F - Pause	RUN/STOP - Quit (only when the game is paused).
Select between music and sound fx on the title screen using the joystick.	

ATARI ST AND COMMODORE AMIGA

All movement is controlled by the joystick.

CTRL - Pause

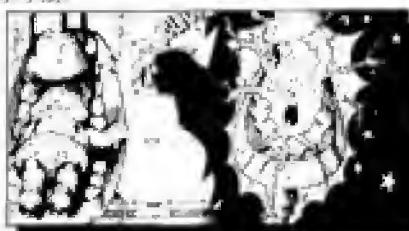
SPACE BAR - Super Weapon

Select between music and sound fx on the title screen using the joystick.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Curver Street, Sheffield S10 4FS.

© 1990. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.



IMPOSSAMOLE™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Cassette

Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur SHIFT et RUN/STOP puis la touche PLAY. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

CBM 64/128 Disquette

Introduire la disquette. Tapez LOAD"**.B.I et frappez RETURN. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SPECTRUM 48K

Tapez LOAD"** et frappez ENTER puis la touche PLAY au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SPECTRUM 128K/+2

Utiliser le Chargement comme disquette.

AMSTRAD Cassette

Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur CONTROL (CTRL) et la petite touche ENTER. Puis enfoncez la touche PLAY du magnétophone et ensuite immédiatement la touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

AMSTRAD Disquette

Introduire la disquette. Attachez vers le haut. Tapez CPM et appuyez ENTRÉE. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

COMMODORE AMIGA

1. Allumez votre moniteur et enfilez votre ordinateur.
2. Introduisez la disquette de jeu dans le lecteur D/F ou le lecteur de disquettes Incorporé.
3. Vérifiez qu'il est bien branchée sur le port #1 du manche à balai.
4. Laissez votre moniteur et enfilez votre ordinateur.

ATARI ST

1. Introduisez la disquette dans le lecteur de disquettes.
2. Vérifiez qu'il est bien branchée sur le port #1 du manche à balai.
3. Allumez votre moniteur et enfilez votre ordinateur.
4. Le jeu se chargera automatiquement.



Monty se renversa sur sa chaise longue et se mit à réfléchir à la situation. Ses aventures précédentes lui avaient permis de financer ces quelques armes de brousse absolus. Il avait tout ce qu'une coupe pouvait désirer. Sa propreté n'a pas été plus digne qu'une coupe passe jamais dépasser le parapet! En écoutant la mer bleue et transparente clapoter contre ses pattes velues, il envisagea de regarder les étoiles, et tout de qu'il en sortit que beauté intérieure. Ces derniers jours, des personnes lui avaient traversé l'esprit - d'une certaine façon, l'inspirait le temps de ses aventures.

Monty ferma les yeux et décida de cligner des yeux quarante fois. Soudain, il sembla que le soleil ne chauffait plus aussi fort sur ses paupières. "Juste un rouge qui passe", pensa t'il. Mais en quelques secondes, l'éclat entier était plongé dans l'obscurité. En ouvrant les yeux, il vit que l'île était recouverte par un énorme nuage. Ce nuage, des rayons de lumière se dégagèrent, éclairant et tourbillonnant au dessus du sol, comme à la recherche de quelque chose. Il fit un rapide tour d'horizon s'avancer vers le sol et il fut pris d'un trac frenétique. La lumière enveloppa son corps tremblant, lui brûlant les yeux de son éclat intense. Puis la voix s'effaça...

Monty Mole

Monty avait été transporté dans un univers spatial entre l'infinité et le néant. En présence de deux silhouettes indistinctes.

"Qui étions-nous?" demanda Monty.

La réponse se fit entendre.

"Il est évident que tu le savais. C'est ton guerrier choisi."

"Pour quoi faire?" demanda Monty.

"Tu es né ici pour vaincre les Cinq Gardiens."

"Quels Cinq Gardiens?" demanda Monty.

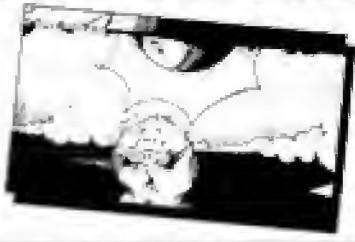
"Cela devrait être nos manuscrits sacrés de vie éternelle, sans lesquels notre planète ne peut survivre."

"Ce à faire passionnant!" pensa Monty.

"Mais comment puis je vaincre ces Gardiens?"

"Tu pourras te servir de nos super pouvoirs sacrés. Utilise les armes sagesses, petite tigre!"

L'aventure commence...



COMMENT JOUER

Le jeu se joue sur cinq niveaux. Le choix de l'ordre vous est laissé pour les niveaux de 1 à 4, mais pour le niveau 5, vous devez avoir terminé les quatre niveaux précédents.

Chaque niveau renferme de la nourriture et des réserves dont le butin de vous servira en cours de vos voyages. Il se peut que vous tombiez sur un commerce sympathique. Dépensez votre argent avec sagesse.

Des armes peuvent être ramassées et leur puissance améliorée lorsque certains articles sont ramassés. Chaque arme a un temps limite d'utilisation. Des salles secrètes ont été placées sur chaque niveau. Il faut explorer toutes les salles et recoller.

Super Armes: Une seule par niveau. A utiliser qu'en dernier recours.

Bonne chance pour cette première aventure de l'Impossamole. Les conseils de jeu ont été limités au minimum. Les surprises sont nombreuses et c'est à vous d'en faire l'expérience. Retrouvez notre sympathique Super Hero dans ses prochaines aventures.



INSTRUCTIONS DE JEU IMPOSSAMOLE

SPECTRUM

Commandes de clavier

Z - déplacement vers la gauche	X - déplacement vers la droite
Ö - déplacement vers le haut/Saut	K - déplacement vers le bas
Shift - Feu	H - Pause
Q - Quitter	

BARRE D'ESPACEMENT - Super Arme vous pouvez aussi utiliser les Joyeux Kempston, Cursor ou Interface 2.

AMSTRAD

Les commandes de jeu sont les mêmes que dans la version Spectrum. Vous pouvez également utiliser le joystick.

COMMODORE 64

Tous les déplacements sont commandés par le joystick branché sur l'entrée 2.

P - Pause

RUN/STOP - Quitter (seulement quand le jeu est en mode pause).

Utilisez toujours votre joystick classique et effets sonores sur l'écran des titres en utilisant le joystick.

ATARI ST ET COMMODORE AMIGA

Tous les déplacements sont contrôlés par le joystick.

CTRL - Pause

ESC - Quitter

Faites la sélection entre musique et effets sonores sur l'écran des titres en utilisant le joystick.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Curver Street, Sheffield S10 4FS.

© 1990 Tous droits réservés. Toute copie ou retransmission quelconque est strictement interdite.



EmuMover

IMPOSSAMOLE™

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 Kassette
SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken. Dann die PLAY-Taste des Kassettenrecorders drücken.

CBM 64/128 Diskette
LOAD***,1 entippen und RETURN drücken.

SPECTRUM 48K Kassette
LOAD*** eintippen und ENTER drücken. Nach Laden des Titelbildschirms irgend eine Taste drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.

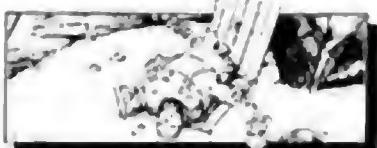
SPECTRUM +2/+3
ENTER drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

SCHNEIDER CPC Kassette
Gleichzeitig die CTRL Taste und die kleine ENTER Taste drücken. Dann die PLAY Taste des Kassettenrecorders drücken.

SCHNEIDER CPC Diskette
RUN/DISK eintippen und ENTER drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

COMMODORE AMIGA
1 Fernseher/Monitor einschalten und danach den Computer.
2 Die Spieldiskette in das Laufwerk D/F oder in das eingebaute Laufwerk stecken.
3 Der Joystick muss an den Anschluss +2 angeschlossen sein.
4 Das Spiel lädt sich automatisch.

ATARI ST
1 Diskette in das Laufwerk einlegen
2 Der Joystick muss an den Anschluss +1 angeschlossen sein.
3 Fernseher/Monitor einschalten und dann den Computer
4 Das Spiel lädt sich automatisch.



Monty streckte sich auf seinem Sonnenbett und überlegte seine Situation. Die Erfolge seiner bisherigen Abenteuer hatten das herrliche Leben der letzten paar wunderschönen Jahre finanziert. Er benötigte alles, was sich ein Mäusefürst nur wünschen konnte – seine eigene Insel in der Sonne und mehr Geld als er je brauchen würde – ein wahrhaftes Paradies! Als er dem Meer zu seinen kleinen, haargenauen Füßen zuschaute, betrachtete er seine Umgebung und sah wie schon und unverdorben alles war. Doch hatten ihn neulich auch andere Gedanken heimgesucht – irgendwie vermisste er die Abenteuer seines früheren Lebens.

Monty schloss die Augen, denn er wollte nach diesem anstrengenden Denken ausruhen. Plötzlich schien sich die Sonne auf seinem Lidern zu verdunkeln. "Nur eine Wolk", dachte Monty. Doch in wenigen Sekunden war die ganze Insel von Dunkelheit umhüllt. Schnell öffnete er die Augen und sah, dass eine große Wolke die Insel bedeckte. Lichtstrahlen schienen von der Wolke herab und schwebten über dem Boden, als ob sie nach etwas suchten. Ein Strahl kam ihm entgegen und er bekam ein unangenehmes Gefühl im Magen.

Das Licht schimmerte auf seinem Körper, und der Glanz erblindete seine Augen. Dann erklang eine Stimme.

"Monty Mole"

Monty befand sich in einem außerirdischen Raumschiff in Gegenwart von zwei dunklen Gestalten.

"Wer soll dir?" fragte Monty.

Die Antwort entonta: "Das braucht du nicht zu wissen – du bist gewählt worden."

"Wofür?" wollte Monty wissen.

"Du bist gewählt worden, um die Fünf Mäuse zu vernichten."

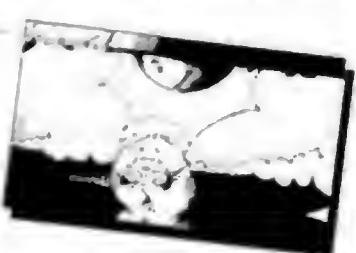
"Welche fünf Mäuse?" erwiderte Monty.

"Dinganten, die die helligen Schriftrollen des ewigen Lebens gestohlen haben, ohne die unser Planet nicht überleben kann."

"Schwere Spannung zu spüren," überlegte sich Monty, "aber wie kann ich diese Mäuse besiegen?"

"Wie werden dir unsere Superhelden helfen? Verwende sie aber mit Vorsicht! Kleiner Mäusefürst!"

Und so begann das Abenteuer...



DAS SPIEL

Das Abenteuer wird auf fünf Level gespielt. Sie dürfen unter den Level 1 – 4 auswählen, aber alle vier müssen vollendet werden, bevor Sie in Level 5 geraten.

In jedem Level befinden sich Vorräte und Essen, die Sie während der Reise versorgen. Vielleicht begegnen Sie auch einem freundlichen Kaufmann, aber seien Sie vorsichtig mit Ihrem Geld.

Waffen können aufgenommen werden, und durch sammeln gewisser Gegenstände wird ihre Wirkung verstärkt. Jede Waffe funktioniert nur eine beschränkte Zeit.

In jedem Level gibt es auch versteckte Zimmer, und alles muss untersucht werden. Superwaffen: darunter gibt es nur eine pro Level. Nur im äußersten Notfall verwenden!

Viel Glück bei diesem ersten Impossamole Abenteuer! Die Splitterts sind auf ein Minimum gehalten, denn es gibt eine Menge Überraschungen, die ein reines Erlebnis sind. Achten Sie auf unseren freundlichen Superhelden in seinen wahren Abenteuern!



SPIELANLEITUNG ZU IMPOSSAMOLE

SPECTRUM

Tastatursteuerung

- Z - Nach links
- O - Nach oben/springen
- O - Feuer
- Q - Abbrechen

LEERTASTE - Superwaffe Als Alternative können Kempston-, Cursor- oder Interface 2 Joysticks benutzt werden.

SCHNEIDER

Die Tastatursteuerung ist wie bei der Spectrum Version, oder benutzen Sie den Joystick.

COMMODORE 64

Alle Bewegungen werden mit dem Joystick in Port 2 gelenkt.

P - Pause

LEERTASTE - Superwaffe

Den Joystick verwenden, um während des Titelbildschirms zwischen Musik und Soundeffekten zu schalten.

ATARI ST UND COMMODORE AMIGA

Alle Bewegungen werden mit dem Joystick gelenkt.

CTRL - Pause

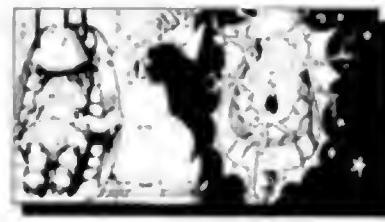
LEERTASTE - Superwaffe

Den Joystick verwenden, um während des Titelbildschirms zwischen verschiedenen Soundeffekten zu schalten.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S10 4FS.

© 1990 Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.



IMPOSSAMOLE™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassette

Premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP. Premi PLAY sul registratore.

CBM 64/128 Diskette

Batti LOAD***,1 e premi RETURN.

SPECTRUM 48K Cassette

Batti LOAD*** e premi ENTER. Quando appare il titolo sullo schermo, premi un tasto qualunque.

SPECTRUM +2/+3

Premi ENTER. Il programma si carica a giro automaticamente.

AMSTRAD CPC Cassette

Premi contemporaneamente CTRL e ENTER piccolo. Premi PLAY sul registratore.

AMSTRAD CPC Diskette

Batti RUN/DISK e premi ENTER. Il programma si carica e gira automaticamente.

COMMODORE AMIGA

1 Accendi il Televisore/Monitor a poi il computer

2 Inserisci il disketto nel drive D/F o nel drive incorporato

3 Assicurati che il joystick sia attaccato alla porta joystick +1

4 Il gioco si carica automaticamente.

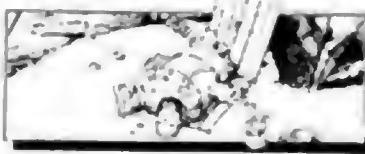
ATARI ST

1 Inserisci il disketto nel drive

2 Assicurati che il joystick sia attaccato alla porta joystick +1

3 Accendi il Televisore/Monitor a poi il computer

4 Il gioco si carica automaticamente.



Monty si era adeguato sulla sabbia al sole a contemplare la situazione. Le sue avventure precedenti gli avevano fruttato questi ultimi anni di meravigliosa serenità. Aveva tutto quello che una Talpa poteva desiderare: Un'isola al tropico, tanto denaro che una Talpa come lui non sarebbe mai abituato a spendere – un parafollo! Accostando lo sciacquino delle onde azzurre sulla sabbia petosa, girò lo sguardo attorno ad abbracciare tutta quella intatta bellezza. Negli ultimi giorni alcuni pensieri si erano affacciati alla mente – cominciava ad avere nostalgia dei giorni avventurosi.

Monty chiuse gli occhi e decise di farsi un pisello, quando il sole sembrò affievolirsi sulle sue palpebre. "Una novella passeggiata" pensò. Ma in pochi secondi, l'intera Isola era plombata nell'oscurità. Spalancati gli occhi, vide che l'isola ora stava coperta da una enorme nuvola dalla quale raggi di luce scattavano sul terreno come in cerca di qualcosa. Un raggio avanzava verso di lui e le farfalle cominciarono ad agitarsi nello stomaco.

La luce si posò sul suo sguardo tremante, ferendogli gli occhi con la sua luminosità accettabile. Poi si udì una voce.

"Monty Mole."

Monty era stato teleportato a bordo di una nave spaziale aliena, e si trovava adesso davanti a due sagome indistinte.

"Chi siete?" chiese Monty.

"Non importa che lo sapete – tu sei il prescelto", venne la risposta.

"Prescelto per che cosa?" replicò Monty.

"Sei stato prescelto per sconfiggere i Cinque Custodi."

"Quali Cinque Custodi?" chiese ancora Monty.

"Quelli che hanno rubato i sacri rotoli della vita eterna, senza i quali il nostro pianeta non può sopravvivere."

"Interessante" pensò Monty.

"Ma in che modo posso sconfiggere questi Custodi?"

"Ti daremo i nostri sacri super poteri. Usali con saggezza, piccola talpa!"

E l'avventura cominciò.



COME GIOCARE

Il gioco si svolge su Cinque livelli. Da 1 a 4 puoi selezionare un livello a caso, ma più eseguire il livello 5 devi aver completato i quattro precedenti.

Ogni livello contiene cibo e rifornimenti per il tuo viaggio. Puoi anche trovare un magazzino ben disposto. Sei attento a spendere bene il tuo denaro.

Le armi possono essere raccolte a potenziata solo quando raggiungi certi oggetti. Ogni arma può essere usata entro un tempo massimo. In ogni livello sono state ubicate delle stanze nascoste. Ogni zona deve essere esplorata.

Super Arm: Ci è solo una per livello. Usala solo in casi estremi.

Buona fortuna. In questa prima avventura della Talpa impossibile (i suggerimenti) sono stati tenuti al minimo. Le sorprese da vivere sono numerose. Ci saranno altre avventure del nostro simpatico Super Eroe.



ISTRUZIONI

SPECTRUM

Controlli Tastiera

Z - Muovi a Sinistra

O - Muovi Su/Sotto

O - Fuoco

Q - Abbandona

X - Muovi a Destra

K - Muovi Giù

H - Pausa

BARRA SPAZIATRICE

– Super Arma oppure usa joystick, Kempston, Cursor o Interface 2

AMSTRAD

I controlli tastiera sono gli stessi della versione Spectrum, oppure usa il joystick.

COMMODORE 64

Tutti i movimenti si controllano con il joystick nella porta 2

P - Pausa

BARRA SPAZIATRICE

– Super Arma

– (solo quando in porta)

Per selezionare tra musica ed effetti sonori, usa il joystick sulla videata Effetto

ATARI ST E COMMODORE AMIGA

Tutti i movimenti si controllano con il joystick.

CTRL - Pausa

BARRA SPAZIATRICE

– Super Arma

Per selezionare tra musica ed effetti sonori, usa il joystick sulla videata titolo

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S10 4FS.

© 1990 Tutti i diritti riservati. Il programma è coperto da copyright. Copiatura, effetto o rivendita in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.

